

# ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

**Яхьяев Отабек Сайфуллаевич г.Ташкент (Узбекистан)**

Государственная политика Узбекистана в области образования предлагает, прежде всего, внесение изменений в содержание образования, чтобы решить проблему его непрерывности и оно должно основываться на таких ведущих принципах дидактики, как непрерывность экономического воспитания, систематичность и последовательность. Как подчеркивал Президент Ислам Каримов, дело образования и экономического воспитания и грамотность нового поколения, способного воплощать идею национального возрождения, в Узбекистане будет оставаться делом государства, одной из самых приоритетных его задач.

Образования в нашей стране является интеграция всех ее звеньев, экономического воспитания, содержания, форм и методов на различных этапах обучения. В условиях вариативного образования в различных типах школ используются собственные подходы к организации учебно-воспитательного процесса, в том числе и новые оригинальные технологии обучения и воспитания школьников. Распространение игровой технологии выдвигает первостепенную задачу разработки теоретических положений, объясняющих особенности игры как эффективного вида педагогической деятельности и которые могли бы стать основой проектирования новых обучающих игр.

Понятие "технология" рассматривается в различной интерпретации. Согласно "Словарю русского языка" С.И.Ожегова, технология есть "совокупность производственных методов и процессов в определенной отрасли производства, а также научное описание способов производства". Энциклопедический словарь определяет технологию как "совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния, свойств, формы сырья, материала и полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции. Задача технологии как науки - выявление физических, химических, механических и других закономерностей с целью определения и использования на практике наиболее эффективных и экономических производственных процессов. Данные словарные определения технологии сориентированы на выделение технологий материального производства.

В ходе исследования мы опирались на собственно психологическую и педагогическую составляющие технологии, в отличие от естественной составляющей - физических, химических и прочих процессов, используемых человеком в процессе деятельности для достижения искомого результата. В педагогике встречаются различные понятия: "педагогическая технология", "образовательная технология", "технология обучения", "технология воспитания", "технология развития личности", "технология педагогического воздействия" и др.

В практике колледжа определенный прием или способ взаимодействия с

учеником часто называют игровой технологией лишь потому, что они имитирует какую-либо серьезную деятельность, требует от участников принятия ролей и осуществляется в мнимой ситуации”.

Одни специалисты видят педагогическую технологию школы как систему, в которой последовательно воплощается на практике заранее спроектированный учебно-воспитательный процесс (В.П.Беспалько), или систему средств, используемых в обучении и способы их реализации.

Другие определяют педагогическую технологию как проектирование, создание и использование дидактических модулей, программирующих уникальную человеческую деятельность и реализующих ее в учебном процессе (С.Бобокулов), а также системность и конструирование учебного процесса, гарантирующих достижение поставленных целей (2, с.76). Основная сущностная характеристика педагогической технологии - системное построение учебно-воспитательного процесса. Вторая особенность заключается в том, что она позволяет учить технологично, то есть учить воспроизводимо, надежно, с полным достижением поставленных целей.

Третьи считают, что педагогическая технология - это сумма научно обоснованных приемов воспитательного воздействия на человека или группу людей; кроме того, это целая область профессиональной подготовки педагога, связанная с его творчеством и мастерством (4). Эта позиция особенно интересна тем, что открывает новое направление в подготовке педагога - его активную практическую игровую деятельность. Педагогическая технология рассматривается как естественное и гармоничное поведение педагога в контексте современной культуры, на уровне его высокой духовности и психолого-педагогического понимания разворачивающейся ситуации (Х.Худдойкулов.Х.Жуманов).

Под игровой технологией С.Бобокулов понимает "определенную последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей” (2, с.15). Кроме того, автор верно выделяет несколько функций игровой технологии:

- а) обучающая - развитие общеучебных умений и навыков;
- б) развивающая - развитие различных психических функций;
- в) воспитывающая - развитие качеств личности, общей культуры.

С точки зрения Х.Худайкулов и Х.Жуманов суть игровой технологии в творческой деятельности участников, которым нужно отыскать проблему и способы ее решения. Если это сделано уже заранее, то перед нами сухая схема аналитического или имитационного характера, лишенная игровой творческой деятельности, т.е. фактически не игра, а нечто иное, жестко заданное. Именно непредсказуемость игры делает ее специфической формой воспитательно-познавательной деятельности (3, с.21). Мы придерживались этой позиции, рассматривая игровую технологию как специфическую и универсальную форму воспитательно-познавательной деятельности.

Специфической и главной целью педагогической теории являются знания закономерностей процесса обучения и воспитания, их принципов,

правил, приемов, а целью педагогической технологии и, в частности технологии учебной игры, является практическое осуществление педагогической теории и получение в педагогическом процессе заранее намеченных результатов. Если педагогическая наука по своей сути - это поиск педагогической истины, то педагогическая технология есть способ реализации этой истины в конкретном учебном материале. Технология игровой деятельности выступает своеобразным промежуточным звеном между теорией и практикой воспитания.

Одна из особенностей игровой технологии в том, что в целом положительный результат только что проведенной игры всегда можно повторить. В этом одна из важных ценностей игровой технологии, так как повторение мать учения, первооснова всех педагогических основ.

#### Литература

1. Каримов И.А. Высокая духовность – непобедимая сила. Т. : «Маънавият», 2008.
2. Бобокулов С. Ўқитишда ўйин технологияларидан фойдаланиш. //Ж. Касб-хунар таълими. -2002. №3. –Б. 14-15.
3. Худойкулов Х. Иқтисодий тарбиянинг тарихий илдизлари.// Ж. Касб-хунар таълими, 2004. №5. Б. -20-21 б.
4. Иноятгов У., Аҳмедов С., Нурибегов Р. Иқтисод ва тадбиркорлик. Касб-хунар коллежлари учун ўқув қўлланма. -Т.: Ўқитувчи, 2004. -96 б.

#### Аннотация

Одна из особенностей игровой технологии в том, что в целом положительный результат только что проведенной игры всегда можно повторить. В этом одна из важных ценностей игровой технологии, так как повторение мать учения, первооснова всех педагогических основ.

Технология игровой деятельности выступает своеобразным промежуточным звеном между теорией и практикой воспитания.

Ключевая слова: экономика, воспитания, наука, технология, процесс, обучения и воспитания.

#### Annotation

One of features of the game technology is that generally only a positive result that the game can always be carried out again. This is one of the most important values of the gaming technology as a repetition of the mother of learning, a fundamental principle of teaching the basics. Tech game activity advocates a kind of intermediary between the theory and practice of education. Key words: economy, education, science, technology, the process of learning.